

Mass Effect 2

Bioware macht Ernst: Mass Effect 2 wird düsterer und actionreicher als sein Vorgänger. Eine gute Entscheidung?

DVD
Video-Special

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6257

Majestätisch sieht sie aus, die Normandy, wie sie sich ihren Weg durch schimmernden Sternenstaub bahnt. An Bord das vertraute Treiben: Im Kartenraum tummeln sich die Navigatoren, auf der Brücke gibt Jeff »Joker« Moreau seine sarkastischen Kommentare zum Besten. Plötzlich schrillen die Alarmglocken. Hinter der Normandy schält sich ein gigantisches Raumschiff aus seiner Tarnung und eröffnet das Feuer. Der Laserstrahl zerfetzt die Hülle, Explosionen erschüttern das Innere der Normandy. Eine Mechanikerin rennt panisch ins untere Deck. »Commander Shepard«, brüllt sie durch den Lärm, »Sie müssen hier raus!« Shepard dreht sich um: »Erst retten wir die Crew.« Das Programm wechselt in die Schulterperspektive, wir hetzen durch brennende Flure, die Treppe rauf bis zur berstenden Brücke. »Joker, weg hier!«, kann Shepard noch rufen, als eine weitere Explosion das Schiff zerreit. Wir werden ins All geschleudert und müssen mit ansehen, wie die Normandy auseinanderbricht. Das Bild wird schwarz, ein Schriftzug erscheint: **Mass Effect 2**.

Ein zweites Leben

Licht, unscharfe Schemen, dumpfe Stimmen – wir liegen auf einem OP-Tisch. In einer hübsch animierten Render-Sequenz sehen wir, wie Nadeln Nanomaschinen in Venen spritzen, Roboter Knochen reparieren und injizierte Medikamente ein Herz reanimieren. Schnell stellt sich heraus: Shepard, beim Angriff auf die Normandy vor zwei Jahren für tot erklärt, wurde von der ominösen Splittergruppe Cerebrus gefunden und in einer langwierigen Prozedur wiederbelebt. In dieser Zeit hat sich viel verändert: Der Titel als Spectre ist verloren, Shepards einstige Kampfkameraden haben sich übers Universum verstreut, und eine neue Bedrohung, der Schwarm genannt, jagt und entführt Menschen zu Abertausenden. Shepard soll herausfinden, was die Alien-Insekten vorhaben. Und sie aufhalten. Zeit zur Vorbereitung bleibt nicht, denn plötzlich wird das Labor von Robotern angegriffen. Wir schnappen uns ein Maschinengewehr und erleben die Flucht als packendes und durch gut inszenierte Skriptereignisse tempo-



Die **Quarianerin Tali** ist von Beruf Technikerin und schickt selbst gebastelte Drohnen ins Gefecht.

reich in Szene gesetztes Tutorial, das uns mit den Neuerungen von **Mass Effect 2** vertraut macht. Konsequenter Zugänglichkeit getrimmt, geht das Hechten von Deckung zu Deckung viel präziser von der Hand als noch beim ersten **Mass Effect**. Zudem dürfen wir nun auf Knopfdruck blitzschnell zwischen der aktuellen und der zuletzt gewählten Waffe wechseln. Wir sind trotzdem zu langsam und werden von mehreren Salven getroffen, das Bild

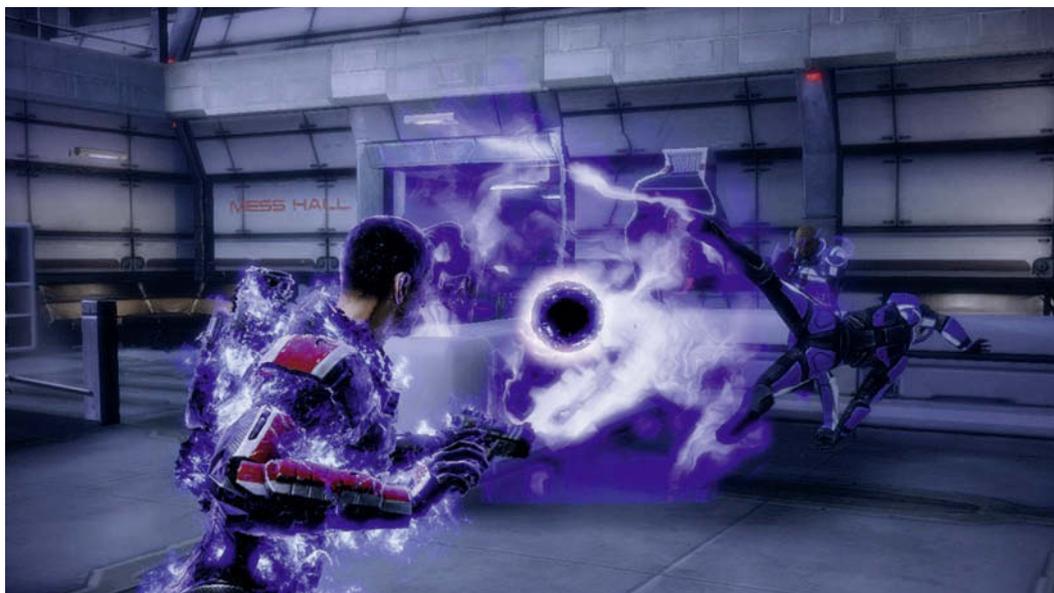
färbt sich rot – aber nur vorübergehend. Denn der klassische Lebensbalken zur Anzeige des Gesundheitszustands aus dem Vorgänger ist der mittlerweile zum Shooter-Standard gewordenen Selbstheilung gewichen. Bleibt Shepard also einen Augenblick in Deckung, regeneriert sich sein Zustand automatisch. Das hat Konsequenzen, Rollenspielern könnte der Verzicht auf Medipacks und das damit eher actionorientierte Spielgefühl gegen den Strich gehen.

Action vs. Rollenspiel

Schon unser Gefecht hat deutlich gemacht, dass **Mass Effect 2** erheblich actionlastiger werden wird als sein Vorgänger. Verstärkt wird dieser Eindruck durch Shepards ersten Rangaufstieg. Wo in **Mass Effect** pro Charakterklasse mehr als ein Dutzend Fertigkeiten

! Bilder vom Entwickler

Obwohl wir die PC-Version von **Mass Effect 2** selbst spielen konnten, durften wir keine eigenen Screenshots anfertigen. Die Bilder der Xbox-360-Version spiegeln allerdings das grafische Niveau des Rollenspiels wider. Auf dem PC sieht **Mass Effect 2** dank Kantenglättung und höherer Auflösungen sogar noch ein Stückchen besser aus.



Dank seines Talents »Singularität« beschwört unser Experte ein **schwarzes Loch**, das unvorsichtige Feinde kurzerhand aufsaugt.



Der Schwarm, eklige und schwer bewaffnete **Alien-Insekten**, sind die neue böse Fraktion.



Weniger Talente, weniger Ausbaustufen – Mass Effect wird mehr und mehr zum Shooter.



Gewohnt aufwändig animiert und beispiellos spannend: **die Dialoge** von Mass Effect 2.



Shepard macht ernst: In **Ballereien** fliegen auch mal Gliedmaßen davon.

in bis zu zwölf Stufen ausgebaut werden konnten, stehen nun nur noch sechs Talente à vier Levels zur Auswahl. Die Spezialisierungen auf bestimmte Waffentypen hat Bioware ebenso entfernt wie den individuellen Ausbau von Lebenspunkten und Rüstungswerten. Das Resultat: **Mass Effect 2** bewegt sich weg vom Rollenspiel hin zum Shooter. Eine seltsame Design-Entscheidung, immerhin war vielen Fans bereits das erste **Mass Effect** zu seicht. Trotz aller zurückgeschraubter Komplexität ist der Einsatz von Spezialtalenten aber nach wie vor das A und O. Techniker schicken zur Ablenkung Kampfdrohnen ins Gefecht, Experten wirbeln Feinde Jedi-mäßig durch die Luft, und Frontkämpfer betäuben mit Schockwellen gleich ganze Gruppen, um sie anschließend im Nahkampf zu verböbeln. Da jede Charakterklasse zudem nur noch ein bis zwei spezielle Waffen benutzen darf, werden Sie stärker darüber nachdenken müssen, welche Ihrer bis zu zehn KI-Kameraden Sie mit ins Gefecht nehmen.

Geächteter Held

Nach der Flucht aus dem Labor-komplex verschlägt es Shepard nach Omega, eine Stadt im Inne-

ren eines riesigen Asteroiden. Von der hellen, fast klinisch reinen Freundlichkeit der Zitadelle aus dem ersten **Mass Effect** spüren wir hier wenig. An allen Ecken zwischen Dampfrohre, rot glühende Leuchtstoffröhren tauchen die verwinkelten Flure in unheilvolles Zwielicht, und überall mustert man uns mit verächtlichem Blick. Kein Wunder, denn Menschen sind in Omega nicht gern gesehen. Das lässt uns auch Aria T'Loak, selbst ernannte »Königin« der Stadt, deutlich spüren. Angesichts der Bedrohung durch den Schwarm bleibt der Asari allerdings nichts anderes übrig, als mit Shepard zusammenzuarbeiten. Aber kann man ihr trauen? Das ist unsere Entscheidung, denn wie schon im ersten **Mass Effect** dürfen wir in aufwändig animierten Dialogen wahlweise diplomatisch oder aggressiv antworten, was das Programm nun durch eine rote oder blaue Einfärbung der entsprechenden Gesprächsoption hervorhebt. Und da der »neue« Shepard nichts mehr von einem ehrenhaften Spectre und deshalb kaum noch etwas zu verlieren hat, geht er bei unbefriedigenden Antworten bisweilen auch drastischer vor. Da fliegt ein verdutzter Gesprächspartner auch mal durchs Fenster.

Geschichtenerzähler

Unsere in Omega aufgenommene Spur führt uns zur verlassenen Menschenbasis Freedom's Progress und lässt bereits erahnen, wie packend Bioware **Mass Effect** in Szene setzt. So schleichen wir anfangs durch gespenstisch verlassene Wohngebäude und fühlen uns in die fiese Atmosphäre des hochspannenden zweiten **Alien**-Films versetzt. Plötzlich bricht das Spektakel los. Roboterdrohnen nehmen uns ins Visier und hüpfen ballernd von einem Dach zum nächsten. Kaum haben wir die lästigen Biester verschrottet, taucht ein fünf Meter hoher Mech auf, der uns schmerzhaft

verdeutlicht, dass es nun auch schwere Waffen wie Granatwerfer gibt. Gut: Bioware hat auf die Kritik der Fans reagiert und will auch den Nebenquests mehr Aufmerksamkeit schenken. »Ihr werdet diesmal definitiv nicht zweimal dieselbe Basis einäschern müssen«, verspricht uns Adrien Cho, der technische Leiter von **Mass Effect 2**. »Die Aufträge sollen dazu dienen, tiefere Einblicke ins Mass-Effect-Universum zu erhalten. Düstere Einblicke. Es ist ein wenig wie im zweiten Star-Wars-Film, Das Imperium schlägt zurück.« Na, ob am Ende von **Mass Effect 2** wohl jemand sagen wird: »Shepard, ich bin dein Vater!«? **DM**

Mass Effect 2

► **Angespielt** ► Genre **Rollenspiel** ► **Termin 28.1.2010**
 ► Hersteller **Bioware / Electronic Arts** ► **Status zu 80% fertig**

Daniel Matschijewsky: Es dauerte keine Minute, da hatte mich Mass Effect 2 bereits in seinen Bann gezogen. Bioware beweist einmal mehr ein herausragendes Gespür für Geschichten, bemerkenswerte Figuren und Entscheidungsfreiheit. Dass das Spiel deutlich actionlastiger ist als sein Vorgänger, stört mich nicht. Im Gegenteil, zu dem wesentlich erwachseneren Szenario passt das brachiale Spektakel wie Shepards Faust aufs Alien-Auge. Mass Effect 2 könnte der erste Hit des Jahres 2010 werden.



danielm@gamstar.de

Potenzial Ausgezeichnet